



## تقنيات الوسائط المتعددة Multimedia



### المفهوم:

ظهر هذا المصطلح على استحياء في بداية السبعينات إلا أنه أصبح بعد ذلك أكثر نشاطاً وانتشر شيئاً فشيئاً حتى بداية القرن الحالي. حيث تطور وأصبح ثورة في سماء صناعة المعلومات والتقنيات. وأصبحت تقنيات الوسائط المتعددة جزءاً لا يتجزأ من نظام تطوير الأيدي العاملة ونشر المعرفة وتسهيل التعليم والتعلم والتدريب على وجه الخصوص.

### التعريف:

يدور مصطلح تقنيات الوسائط المتعددة حول تشكيل نمط تفاعلي يجذب المستخدم من خلال تفاعل الصوت والصور والرسوم والحروف والرموز سواءً كانت مجتمعة أو منفردة حسب أهداف المحتوى والمرحلة العمرية المستهدفة.

### الاستخدام:

تتعدد وتتنوع استخدامات تقنيات الوسائط المتعددة بتعدد وتنوع مجالات الحياة المختلفة فنجد في المؤسسات العامة والخاصة مثل الوزارات والشركات وغيرها. وفي مجال التعليم نجد استخدام تقنيات الوسائط المتعددة منتشراً وملموساً وقد ارتبط ارتباطاً وثيقاً بالتدريب، فأصبح التعليم والتدريب الجيد والفعال مقترناً باستخدام الوسائط المتعددة. ولعلك عزيزي الطالب تلاحظ ذلك في مدرستك من خلال غرفة مصادر التعلم ومعمل مادة الحاسب الآلي.

### التطور:

إن الثورة في عالم المعلومات والاتصالات لم تكن بعيدة عن تقنيات الوسائط المتعددة، بل إن تقنيات الوسائط المتعددة نفسها تعتبر سبباً مهماً في تلك الثورة. فبعد أن كانت عبارة عن جهاز الحاسب الآلي أو ملحقاته فقط، أصبحت في بداية القرن الحالي تشمل كل أداة تفاعلية ارتبطت بالحاسب أو لم ترتبط سواءً كانت أجهزة أو برامج. مثل الفيديو وملحقات الحاسب الآلي والأجهزة الذكية كالجوال والآيباد والآيبود والألعاب الإلكترونية التفاعلية. وأصبحت برامج الوسائط المتعددة ذات معنى وأسس علمية في تصميمها وتحقق معدلات عالية في النتائج وذلك مروراً ببرامج البوربوينت والفوتوشوب والفلاش وغيرها.

إن استخدامات تقنيات الوسائط المتعددة في التعليم أصبحت مشوقة وجذابة وتحقق تفاعل ودافعية عند المتعلم نحو التعلم والتفاعل أكثر مقارنةً بالتعلم في غرفة الصف التقليدية الخالية من تقنيات الوسائط المتعددة.

